

- Poupe tempo na preparação e dinamização das suas aulas.
- Diversifique abordagens, de acordo com as necessidades das suas turmas.
- Avalie de forma fácil e completa.
- Acompanhe e oriente o estudo dos seus alunos.
- Comunique com eficácia e rapidez.

O **20 AULA DIGITAL** online está dividido em quatro grandes áreas:



Biblioteca – Aceda facilmente aos recursos digitais do seu projeto.

Área onde estão disponíveis todos os projetos do grupo LeYa para a sua área disciplinar e onde pode aceder aos diferentes componentes do projeto, aos recursos digitais e a todos os documentos de apoio à prática letiva.



Acesso a todos os livros e recursos digitais.



Exercícios de avaliação interativos e em Word®, com ou sem correção.



Sequências de recursos prontas a usar.



Materiais editáveis de apoio à prática letiva, organizados numa única área.



Acesso direto à versão *offline* do seu projeto.



Os meus testes – Crie ou personalize testes.

Ferramenta que permite introduzir questões e criar testes para posterior exportação para Word® ou envio aos alunos em formato interativo e com correção automática.



As minhas aulas – Construa ou adapte sequências de recursos.

Área onde podem ser criadas sequências de aprendizagem, compostas pelos recursos digitais disponibilizados nos projetos da editora e pelos seus recursos.



As minhas salas – Acompanhe o estudo dos seus alunos.

Ferramenta de comunicação que permite criar grupos de alunos e enviar-lhes testes ou trabalhos e acompanhar a sua realização.

Como aceder?

Se ainda não é um utilizador das soluções LeYa Educação, registe-se em <http://20.leya.com>, selecionando a opção “Ainda não é utilizador?”

Se já é utilizador das soluções LeYa Educação, aceda ao **20 AULA DIGITAL** com os seus dados de registo (e-mail e palavra-passe).

Para mais informações, consulte o nosso site de suporte: <http://suporte20.leyaeducacao.com/>

GUIÃO DE EXPLORAÇÃO DE RECURSOS MULTIMÉDIA

Este documento constitui uma proposta de exploração dos conteúdos multimédia presentes na versão de demonstração (com indicação das respetivas metas e descritores). Apresenta, igualmente, a listagem de todos os recursos, agrupados por tipologia, que estarão disponíveis com o projeto no **20 AULA DIGITAL**. Em setembro de 2017, os professores utilizadores do projeto *Máquina do Tempo 6* terão à sua disposição um guião de exploração de todos os recursos.

LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
<p>Apresentações em PowerPoint® (subdomínio)</p> <p>Apresentações editáveis, acompanhadas de áudio e atividades, que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • abrangem todos os conteúdos das Metas Curriculares; • complementam os conteúdos presentes no manual, podendo o professor, se preferir, selecionar informação e compor a sua própria apresentação; • permitem lecionar os conteúdos de forma mais resumida e sequencial, constituindo-se assim como um instrumento que permite economizar tempo ao professor; • constituem um meio de revisão e consolidação dos conteúdos no final de cada subdomínio. <p>O projeto <i>Máquina do Tempo 6</i> disponibiliza ainda uma apresentação suplementar para o tema F, que permitirá trabalhar e lecionar os conteúdos de uma forma mais breve e esquemática.</p> <p>Total de apresentações em PowerPoint® (subdomínio) disponíveis no projeto: 10</p>	<p>Subdomínio D1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentação em PowerPoint® D1 (I) (demo) • Apresentação em PowerPoint® D1 (II) (demo) <p>Subdomínio D2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentação em PowerPoint® D2 <p>Subdomínio D3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentação em PowerPoint® D3 <p>Subdomínio E1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentação em PowerPoint® E1 <p>Subdomínio E2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentação em PowerPoint® E2 <p>Subdomínios E3 e E4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentação em PowerPoint® E3-E4 <p>Domínio F</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentação em PowerPoint® F (I) • Apresentação em PowerPoint® F (II) • Apresentação em PowerPoint® F (suplementar)
<p>Apresentações em PowerPoint® de aula</p> <p>Apresentações, totalmente editáveis, para cada uma das aulas do manual <i>Máquina do Tempo 6</i>.</p> <p>As apresentações incluem a identificação dos recursos multimédia referentes a cada aula, gifs para motivação dos alunos e as questões/soluções presentes no manual e no caderno de atividades. São compostas, ainda, por esquemas de síntese e atividades extra.</p> <p>As apresentações em PowerPoint® são recursos exclusivos do professor.</p> <p>Total de apresentações em PowerPoint® de aula disponíveis no projeto: 48</p>	<p>Subdomínio D1 – Aulas interativas 1-7</p> <p>Subdomínio D2 – Aulas interativas 8-13</p> <p>Subdomínio D3 – Aulas interativas 14-20</p> <p>Subdomínio E1 – Aulas interativas 21-25</p> <p>Subdomínio E2 – Aulas interativas 26-30</p> <p>Subdomínio E3 – Aulas interativas 31-35</p> <p>Subdomínio E4 – Aulas interativas 36-37</p> <p>Domínio F – Aulas interativas 38-48</p>

LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
<p>Animações</p> <p>Recursos multimédia que apresentam, de forma precisa e sintética, conteúdos de cada subdomínio das Metas Curriculares. A animação gráfica é baseada numa grande diversidade e riqueza de fontes, nomeadamente documentos escritos, ilustrações, mapas, imagens da época e fotografias. As animações integram atividades de consolidação de conhecimentos.</p> <p>As duas animações “comparar as personagens” permitem ao professor trabalhar com os alunos, as dimensões simbólica e quotidiana da História (visíveis nas diferenças do vestuário dos grupos sociais do século XVIII e na utilidade/simbolismo dos uniformes dos soldados português, inglês e francês durante as invasões francesas).</p> <p>A existência de um menu simples e acessível permite navegar facilmente dentro das próprias animações.</p> <p>Em suma, um recurso que permite ao professor estruturar a aula em conformidade com os conteúdos do manual.</p> <p>Total de animações disponíveis no projeto: 13</p>	<p>Subdomínio D1</p> <ul style="list-style-type: none"> • A colónia do Brasil nos séculos XVII e XVIII (demo) • As reformas económicas do Marquês de Pombal (demo) • A sociedade no século XVIII (demo) <p>Subdomínio D2</p> <ul style="list-style-type: none"> • As invasões francesas • Os soldados das invasões francesas • A Revolução Liberal de 1820 <p>Subdomínio D3</p> <ul style="list-style-type: none"> • A Regeneração: transportes e comunicações • A vida quotidiana na segunda metade do século XIX <p>Subdomínio E1</p> <ul style="list-style-type: none"> • As reformas da I República <p>Subdomínio E2</p> <ul style="list-style-type: none"> • A construção e os suportes do Estado Novo <p>Subdomínio E3</p> <ul style="list-style-type: none"> • O 25 de abril de 1974 • Os órgãos de poder democráticos <p>Domínio F</p> <ul style="list-style-type: none"> • As atividades económicas

LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
<p>Vídeos</p> <p>Recursos que, em poucos minutos, introduzem ou sintetizam conteúdos relevantes de aprendizagem.</p> <p>Constituem elementos privilegiados de motivação para os alunos (através de filmagens de época, excertos de documentários...).</p> <p>O professor pode sugerir aos alunos que visionem os vídeos em casa, para posteriormente serem analisados na sala de aula (esta estratégia permitirá ao professor lecionar os conteúdos em menos tempo).</p> <p>Total de vídeos disponíveis no projeto: 25</p>	<p>Subdomínio D1</p> <ul style="list-style-type: none"> • O comércio atlântico de escravos (demo) • A arte barroca (demo) • O terramoto de 1755 (demo) • A execução dos Távoras (demo) <p>Subdomínio D2</p> <ul style="list-style-type: none"> • A Revolução Francesa • A independência do Brasil <p>Subdomínio D3</p> <ul style="list-style-type: none"> • A máquina a vapor • A arquitetura do ferro <p>Subdomínio E1</p> <ul style="list-style-type: none"> • O ultimato de 1890 • A queda da Monarquia Constitucional • Soldados portugueses na I Guerra Mundial • A Revolução de 1910 • O fim da I República e a Ditadura Militar • O desfile do general Gomes da Costa pela Avenida da Liberdade <p>Subdomínio E2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Os ideais do Estado Novo (discurso de Salazar) • A PIDE e a tortura • A Mocidade Portuguesa • As difíceis condições de vida da população • A oposição ao Estado Novo • A Guerra Colonial <p>Subdomínio E3</p> <ul style="list-style-type: none"> • O 25 de abril • A descolonização <p>Subdomínio E4</p> <ul style="list-style-type: none"> • A União Europeia <p>Domínio F</p> <ul style="list-style-type: none"> • O envelhecimento da população portuguesa • Os problemas ambientais

LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
<p>Filmes (excertos) Excertos de filmes que retratam diversas épocas trabalhadas no 6.º ano de escolaridade. Constituem um recurso privilegiado de motivação dos alunos, para além de servirem de momentos lúdicos da aula.</p> <p>Total de filmes (excertos) no projeto: 8</p>	<p>Subdomínio D1</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>O Caçador de Esmeraldas</i> (demo) • <i>Amistad</i> (demo) • <i>A Missão</i> (demo) <p>Subdomínio D2</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Linhas de Wellington</i> <p>Subdomínio D3</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tempos Modernos</i> <p>Subdomínio E1</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>A Oeste Nada de Novo</i> <p>Subdomínio E2</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Até Amanhã, Camaradas</i> <p>Subdomínio E3</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Capitães de Abril</i>
<p>Músicas (excertos) Excertos de músicas de diversas épocas trabalhadas no 6.º ano de escolaridade. Constituem recursos privilegiados de motivação dos alunos, para além de servirem de momentos lúdicos da aula.</p> <p>Total de músicas (excertos) no projeto: 20</p>	<p>Subdomínio D1</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Canto das Três Raças” (Clara Nunes) (demo) • “O Navio Negreiro” (Caetano Veloso) (demo) • “Retirantes” (Dorival Caymmi) (demo) • Música barroca (demo) <p>Subdomínio D2</p> <ul style="list-style-type: none"> • “A Marselhesa” • “Hino da Carta” <p>Subdomínio D3</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Fado Choradinho” (Alexandre Rey Colaço) • “A Serrana” (Alexandre Rey Colaço) <p>Subdomínio E1</p> <ul style="list-style-type: none"> • “À Pátria” (José Vianna da Mota) • “Fado das Trincheiras” (Fernando Farinha) <p>Subdomínio E2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hino da Mocidade Portuguesa • “Trova do Vento que Passa” (Adriano Correia de Oliveira) • “Cantar de Emigração” (Adriano Correia de Oliveira) • “Menina dos Olhos Tristes” (Zeca Afonso) <p>Subdomínio E3</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Grândola, Vila Morena” (Zeca Afonso) • “E Depois do Adeus” (Paulo de Carvalho) • “Marcha do MFA” <p>Subdomínio E4</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Portugal na CEE” (GNR) • “Hino à Alegria” (Beethoven) <p>Domínio F</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Parva que Sou” (Deolinda)

LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
<p>Atividades</p> <p>As atividades de composição de puzzles permitem aos alunos reforçar, de forma lúdica, o conhecimento de imagens e mapas significativos dos conteúdos abordados.</p> <p>Total de atividades no projeto: 12</p>	<p>ATIVIDADES</p> <p>Subdomínio D1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puzzle 1 (demo) • Puzzle 2 (demo) <p>Subdomínio D2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puzzle 3 • Puzzle 4 <p>Subdomínio D3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puzzle 5 • Puzzle 6 <p>Subdomínio E1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puzzle 7 <p>Subdomínio E2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puzzle 8 <p>Subdomínio E3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puzzle 9 <p>Subdomínio E4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puzzle 10 <p>Domínio F</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puzzle 11 • Puzzle 12
<p>Jogos</p> <p>Jogos de tabuleiro “Vamos historiar” orientados para a consolidação, de forma lúdica, dos conteúdos.</p> <p>A possibilidade de serem jogados por equipas permite, igualmente, reforçar a competência do trabalho coletivo.</p> <p>Total de jogos disponíveis no projeto: 3</p>	<p>Domínio D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vamos historiar (Domínio D) (demo) <p>Domínio E</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vamos historiar (Domínio E) <p>Domínio F</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vamos historiar (Domínio F)

LISTAGEM GERAL DOS RECURSOS MULTIMÉDIA DO *Máquina do Tempo 6*

Tipologia de recurso	Títulos
<p>Testes interativos</p> <p>Testes compostos por dez questões de tipologia diversa (escolha única; escolha múltipla; verdadeiro/falso; ligação de colunas; preenchimento de espaços, etc.)</p> <p>Disponíveis em duas versões (aluno e professor):</p> <ul style="list-style-type: none"> • disponibilizam ao professor uma ferramenta de avaliação do progresso das aprendizagens; • permitem ao aluno testar os seus conhecimentos. <p>A área dos Testes Interativos no 20 AULA DIGITAL disponibiliza ainda várias funcionalidades como a criação dos próprios testes/questões e a sua exportação para Word®.</p> <p>Total de testes interativos disponíveis no projeto: 16</p>	<p>Subdomínio D1</p> <ul style="list-style-type: none"> • O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII (demo) • O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII (professor) (demo) <p>Subdomínio D2</p> <ul style="list-style-type: none"> • A Revolução Francesa de 1789 e os seus reflexos em Portugal • A Revolução Francesa de 1789 e os seus reflexos em Portugal (professor) <p>Subdomínio D3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portugal na segunda metade do século XIX • Portugal na segunda metade do século XIX (professor) <p>Subdomínio E1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Da Revolução Republicana de 1910 à Ditadura Militar de 1926 • Da Revolução Republicana de 1910 à Ditadura Militar de 1926 (professor) <p>Subdomínio E2</p> <ul style="list-style-type: none"> • O Estado Novo (1933-1974) • O Estado Novo (1933-1974) (professor) <p>Subdomínios E3 e E4</p> <ul style="list-style-type: none"> • O 25 de abril de 1974 e o regime democrático. Espaços em que Portugal se integra. • O 25 de abril de 1974 e o regime democrático. Espaços em que Portugal se integra (professor) <p>Domínio F</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portugal hoje (I) • Portugal hoje (I) (professor) • Portugal hoje (II) • Portugal hoje (II) (professor)

O projeto *Máquina do Tempo 6* disponibiliza um conjunto de recursos (Powerpoint®, animações, vídeos, excerto de filmes e de músicas, atividades, jogos e testes interativos) de apoio às atividades propostas no manual. De seguida, apresentam-se, a título de demonstração, sugestões de exploração para cinco desses recursos. No total, as animações e os vídeos são 38 (13+25) e as sugestões de exploração serão disponibilizadas em **20 AULA DIGITAL**.

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
10 a 14	<p>A colónia do Brasil nos séculos XVII e XVIII</p>  <p>Animação que explica a importância económica do Brasil nos séculos XVII e XVIII, destacando os engenhos de açúcar, a ação dos bandeirantes e o papel dos escravos de origem africana.</p>	<p>O império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII</p> <p>1. <i>Conhecer e compreender as características do Império Português dos séculos XVII e XVIII.</i></p> <p>1.1. Conhecer a dimensão geográfica do Império Português no século XVIII, por comparação ao império luso do século XVI e aos restantes impérios europeus.</p> <p>1.2. Referir a colónia do Brasil como o principal território ultramarino português no século XVII.</p> <p>1.3. Destacar o açúcar brasileiro como o principal produto de exportação colonial.</p> <p>1.4. Relacionar a quebra dos lucros do açúcar com a intensificação da procura de ouro pelos bandeirantes.</p> <p>1.5. Relacionar as fronteiras atuais do Brasil com as incursões dos bandeirantes a partir dos finais do século XVII.</p> <p>1.6. Reconhecer a riqueza proporcionada a Portugal, na primeira metade do século XVIII, pela descoberta de ouro no Brasil.</p> <p>1.7. Caracterizar a vida dos escravos, salientando as condições a que eram submetidos (desde o seu resgate e transporte do continente africano até ao seu dia a dia nos engenhos de açúcar).</p>	<p>Momento pré-exploração do recurso</p> <p>Visionar um excerto do filme <i>Amistad</i> ou do filme <i>O Caçador de Esmeraldas</i> (20 AULA DIGITAL) que retratam, respetivamente, as condições a que eram submetidos os escravos africanos no século XVIII e a ação dos bandeirantes.</p> <p>e/ou</p> <p>Apresentar aos alunos um excerto da música "O Navio Negreiro", (20 AULA DIGITAL), motivando os alunos a expressarem as sensações que a música lhes transmite.</p> <p>Exploração do recurso</p> <p>Apresentar a animação sobre a importância económica do Brasil, relacionando a quebra dos lucros do açúcar com a intensificação da procura de outras riquezas pelos bandeirantes.</p> <p>Relacionar, com apoio no mapa do recurso, as incursões dos bandeirantes com as fronteiras atuais do Brasil.</p> <p>Explorar a ilustração de um engenho de açúcar e os seus pontos interativos (com gifs) para identificar as partes principais dessas grandes propriedades.</p> <p>Apresentar a animação ilustrada sobre a vida dos escravos, destacando as condições a que eram submetidos desde a captura e transporte do continente africano até ao seu dia a dia.</p> <p>Realizar as atividades finais do recurso de modo a consolidar os conhecimentos adquiridos pelos alunos.</p> <p>Momento pós-exploração do recurso</p> <p>Propor que os alunos assumam o papel de um bandeirante e redijam um relato de uma expedição ao interior do Brasil.</p> <p>Ou</p> <p>Propor que os alunos assumam o papel de um escravo de engenho e descrevam um dia da sua vida.</p>

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
16 a 18	<p>A arte barroca</p>  <p>Vídeo sobre as principais características da arte barroca, especialmente ao nível do património edificado em Portugal.</p>	<p>O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII</p> <p>4. <i>Conhecer aspetos da arte no tempo de D. João V.</i></p> <p>4.1. Identificar as principais características da arte barroca.</p> <p>4.2. Identificar alguns exemplos de arte barroca em Portugal, especialmente ao nível do património edificado.</p>	<p>Momento pré-exploração do recurso</p> <p>Apresentar aos alunos uma imagem de um monumento barroco para, em trabalho de pares, indicarem a característica mais significativa. As propostas serão registadas no caderno ou no quadro para posterior validação.</p> <p>Exploração do recurso</p> <p>Apresentar, com exemplos do vídeo, as principais características da arquitetura barroca: gosto pelo movimento, decoração extremamente rica (com destaque para a talha dourada) e rejeição dos espaços vazios.</p> <p>Apresentar os principais monumentos barrocos edificados em Portugal.</p> <p>Momento pós-exploração do recurso</p> <p>Propor que os alunos façam uma breve descrição da construção barroca mais próxima da sua escola.</p>
20 a 21	<p>A sociedade do século XVIII</p>  <p>Animação que permite conhecer e comparar os grupos sociais do século XVIII.</p>	<p>O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII</p> <p>3. <i>Conhecer a sociedade portuguesa no século XVIII.</i></p>	<p>Exploração do recurso</p> <p>Navegar pelo menu para conhecer e comparar os grupos sociais do século XVIII.</p> <p>Comparar o vestuário dos grupos sociais do século XVIII.</p> <p>Momento pós-exploração do recurso</p> <p>Propor, para trabalho de pares, a redação de um texto (cerca de seis linhas) que inclua as seguintes palavras: nobres, burguesia, vestuário, povo e Brasil.</p>
22 a 25	<p>O terramoto de 1755</p>  <p>Vídeo sobre o terramoto de 1755 e sobre as principais medidas tomadas pelo Marquês de Pombal para resolver os problemas criados pela catástrofe.</p>	<p>O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII</p> <p>5. <i>Conhecer e compreender a ação governativa do Marquês de Pombal.</i></p> <p>5.1. Descrever o terramoto de 1755 e a ação imediata do Marquês de Pombal.</p> <p>5.2. Identificar características urbanísticas da Lisboa Pombalina.</p>	<p>Momento pré-exploração do recurso</p> <p>Apresentar aos alunos duas plantas da baixa de Lisboa, uma de antes do terramoto e outra da reconstrução pombalina, propondo-lhes que identifiquem as principais diferenças.</p> <p>Exploração do recurso</p> <p>Pedir aos alunos que construam um esquema sobre as várias medidas tomadas pelo Marquês de Pombal para enfrentar os problemas criados pelo terramoto de 1755.</p> <p>Momento pós-exploração do recurso</p> <p>Propor que os alunos componham um cartaz sobre o terramoto de 1755, ou</p> <p>Propor aos alunos que, em conjunto com as disciplinas de EV e ET, construam uma maquete de uma casa pombalina ou da "Baixa Pombalina".</p>

Página	Recurso	Metas	Sugestões de exploração
18 e 19	<p data-bbox="268 219 555 273">As reformas económicas do Marquês de Pombal</p>  <p data-bbox="268 524 625 698">Animação que retrata a crise económica e financeira no início do reinado de D. José I e as reformas económicas realizadas pelo Marquês de Pombal para enfrentar essa crise.</p>	<p data-bbox="660 219 948 331">O Império Português, o poder absoluto, a sociedade de ordens e a arte no século XVIII</p> <p data-bbox="660 344 954 456">5. Conhecer e compreender a ação governativa do Marquês de Pombal.</p> <p data-bbox="660 470 948 645">5.3. Identificar as principais medidas de desenvolvimento económico adotadas no reinado de D. José I.</p> <p data-bbox="660 658 954 891">5.4. Relacionar a quebra das remessas de ouro do Brasil e as elevadas importações portuguesas em meados do século XVIII com a introdução de novas manufaturas.</p>	<p data-bbox="979 219 1315 273">Momento pré-exploração do recurso</p> <p data-bbox="979 286 1362 461">Apresentar aos alunos a seguinte questão: “No reinado de D. João V, Portugal recebeu muito ouro do Brasil. O que acham que o rei devia ter feito com esse ouro?” e/ou</p> <p data-bbox="979 474 1362 792">Apresentar aos alunos dois gráficos da primeira metade do século XVIII: um das remessas de ouro do Brasil para Portugal e outro das importações portuguesas da Inglaterra. Propor aos alunos que comparem os gráficos e retirem duas conclusões. As propostas serão registadas no caderno ou no quadro para posterior validação.</p> <p data-bbox="979 815 1251 846">Exploração do recurso</p> <p data-bbox="979 860 1362 999">Explicar, com base na animação ilustrada e nos gráficos presentes no recurso, a crise económica e financeira de meados do século XVIII.</p> <p data-bbox="979 1021 1347 1223">Explorar o mapa interativo das indústrias e companhias monopolistas criadas pelo Marquês de Pombal, destacando alguns exemplos como a Companhia Geral da Agricultura das Vinhas do Alto Douro.</p> <p data-bbox="979 1245 1315 1335">Realizar a atividade final do recurso de modo a consolidar os conhecimentos adquiridos.</p> <p data-bbox="979 1357 1283 1411">Momento pós-exploração do recurso</p> <p data-bbox="979 1424 1331 1568">Propor aos alunos a elaboração de uma entrevista ao Marquês de Pombal com cinco questões sobre a sua política económica e financeira.</p>